

LUCASARTS ENTERTAINMENT COMPANY PRÄSENTIERT

# THE DIG







# THE DIG

## VORWORT

Hi! Sie kennen mich nicht, aber ich liebe Sie! Schließlich haben Sie dieses Spiel gekauft, das das Ergebnis harter Arbeit, jeder Menge Hingabe und unglaublich vieler Überstunden vor flimmernden Computer-Bildschirmen ist. The Dig repräsentiert zwei Jahre Arbeit mit einem Entwicklungs-Team, dessen Größe zwischen einer und, in Spitzenzeiten, bis zu dreißig Personen schwankte. Jawoll, das sind eine Menge Leute. Warum? Nun, es ist ein umfangreiches Spiel. Es gibt viele zu erforschende Orte und Wagenladungen voller filmartiger Szenen und Nahaufnahmen. Ich hatte schon sehr früh die Entscheidung getroffen, daß dieses Spiel mehr als eine Geschichte auf einer fremden Welt sein sollte - es sollte eine Geschichte *in* einer fremden Welt sein. Das bedeutet, daß Sie in diese fremde Umgebung mit einbezogen werden sollten, soweit dies überhaupt mit dem aktuellen Stand der Technologie möglich ist. Die Welt sollte so vollständig sein, daß Sie während des Spiels beginnen, sie zu kennen. Es ist nicht wichtig, ob Sie sie mögen, hassen oder fürchten; aber Sie sollten sie gut genug kennen, um Ihre eigenen unbewußten Entscheidungen darüber zu treffen. Zum Ende hin haben wir versucht, jeden einzelnen Aspekt des Spiels so weit wie möglich hervorzuheben. Das Design von Musik und Soundeffekten übertrifft die üblichen „Lückenfüller“ und „Aus-der-Schublade-Effekte“ um Längen. Die komplett digitalen Musikstücke, atmosphäreschaffenden Geräusche und Soundeffekte spielen eine wichtige Rolle bei der Erzeugung einer bestimmten Stimmung und eines Gefühls für die Umgebung. Wir haben neue Techniken eingesetzt, um realistischere Bewegungen in unsere Animationen einzubauen. Außerdem haben wir eine Rendering-Methode benutzt, die zwar länger dauert, dafür aber die Grafiken mit mehr realistischen Licht- und Schatteneffekten aufwertet. Einige der Szenen sind aus bis zu 38 indivi-



duellen, handgemalten Animationsbausteinen zusammengesetzt. Kurz gesagt, wo immer wir eine Gelegenheit fanden, die Welt vollständiger erscheinen zu lassen, haben wir das schamlos ausgenutzt. Damit soll mein Gerede ein Ende finden, und ich lasse Sie Ihre eigenen Erfahrungen mit The Dig machen.

*Sean P. Clark*

Viel Spaß, Sean Clark  
Projektleiter „The Dig“

## ÜBER THE DIG

The Dig wurde von Sean Clark geschrieben und entwickelt. Die Idee stammt von Steven Spielberg. Der legendäre Regisseur wollte ursprünglich die Idee zu einem Film entwickeln, doch die enormen Kosten machten dies unmöglich. Spielberg, selbst ein begeisterter Fan von Computerspielen, sah jedoch die Möglichkeit, The Dig als Multimedia Adventure zu produzieren. Mit dieser Idee kam er zu LucasArts. Das Ergebnis ist das Spiel, das Sie nun spielen werden.

## DIE AUSGRABUNG BEGINNT

Als der Asteroid Attila plötzlich im Orbit des Planeten Erde auftaucht, verursacht er eine Panik in der Welt der Wissenschaftler. Es scheint, daß Attila in seiner Orbitallaufbahn auf einem Sinkflug ist, wodurch er langsam aber sicher auf die Erde zusteuert. Die potentielle Einschlagkraft ist groß genug, um eine kleine Stadt auszulöschen. Die NASA organisiert schnellstens eine Shuttle-Mission, um zwei sorgfältig entworfene Nuklearsprengköpfe auf Attila zu platzieren. Es besteht die Hoffnung, daß der Kurs des großen Felsens durch die Explosion so korrigiert wird, daß er in eine stabilere Orbitallaufbahn eintritt.

Commander Boston Low, in der Presse als „der Astronaut wider Willen“ bezeichnet, wird aus seinem Pensionärsdasein abberufen, um eine handverlesene Crew auf dieser kritischen Mission zu

befehligen. NASA-Wissenschaftler diskutieren über die korrekte Platzierung der Sprengköpfe und darüber, ob sie den richtigen Wert an Kilotonnen aufweisen, um die Bahn des Asteroiden zu verändern. Was sich jedoch niemand vorstellen kann, ist, daß sobald die Orbitallaufbahn korrigiert wurde, das Chaos seinen Lauf nimmt...



*Low und Freunde - bereit, einen neuen Planeten zu erforschen.*





## **DIE CREW**

### **Commander Boston Low**

Ein Mann, der wenig Worte macht. Gewöhnlich ist er ein Bilderbuchastronaut, aber er hat die Fähigkeit, aus den kniffligsten Situationen mit perfekten Lösungen hervorzugehen.



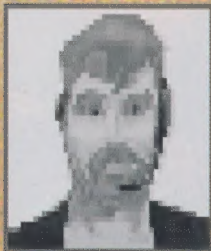
### **Dr. Ludger Brink**

Wissenschaftlicher Berater der Mission, weltbekannter Geologe und Archäologe. Brink hat eine unerschöpfliche Neugier und neigt dazu, sehr störrisch zu werden, wenn man ihm bei seinen Forschungsarbeiten in den Weg gerät.



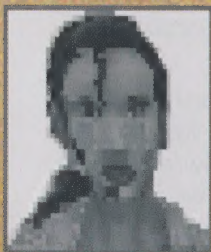
### **Maggie Robbins**

Zivile Beobachterin und ausgezeichnetes Mitglied der Presse. Ihr ist eine einzigartige Kombination aus Beharrlichkeit und Glück zu eigen, wodurch sie exzellente Reportagen zustande bringt.



### **Ken Borden**

Co-Pilot. Borden's Persönlichkeit steht in krassem Gegensatz zu der von Low: offen, freundlich und humorvoll. Er teilt Lows Hingabe zur Pflicht und zur Beendung einer Aufgabe.



### **Cora Miles**

Nutzlast-Spezialistin. Cora ist eine weitere professionelle Astronautin, aber sie ist mehr auf die Technik ausgerichtet. Sie kümmert sich um ihre Gerätschaften, als wären es ihre eigenen Kinder - und sie erwartet von anderen, daß sie ihren Geräten vergleichbaren Respekt zollen.



## DAS SPIEL

Dieses Handbuch soll Ihnen beim Spielen helfen. Wie Sie das Spiel auf Ihrem Computer starten, können Sie im Referenzhandbuch nachlesen, das Sie in der Verpackung finden. Zu Beginn der Geschichte erreicht der Shuttle Atlantis seine Orbitallaufbahn um Attila; die Astronauten verlassen daraufhin den Shuttle und beginnen mit ihrer Mission.

Diese nicht interaktiven Sequenzen werden „Schnittszenen“ genannt - kurze, animierte Sequenzen wie Szenen aus einem Film - und können Hinweise und Informationen über die Charaktere enthalten. Schnittszenen werden außerdem benutzt, um besondere animierte Sequenzen zu zeigen, wie zum Beispiel das Entnehmen des Werkzeugs aus dem Shuttle. Solange Sie eine Schnittszene sehen, haben Sie keinen Einfluß auf das Geschehen.

Sobald die Astronauten den Shuttle verlassen haben, erscheint auf dem Bildschirm ein Fadenkreuz. Das bedeutet, daß Sie ab jetzt Anweisungen an Commander Low geben können.

## WO SIND DIE BEDIENELEMENTE?

Um Objekte aufzunehmen, müssen Sie lediglich mit der Maus das Fadenkreuz (auch „Cursor“ genannt) darüber bewegen und die linke Maustaste drücken (wenn Sie einen Macintosh besitzen, dann müssen Sie die Maustaste einmal drücken). Wenn Sie mit diesem Objekt etwas machen können, dann erscheint sein Name in der Satz-Zeile (die Worte am unteren Bildrand). Wenn Sie dieses Objekt auch aufnehmen können, wird der Cursor durch das Bild des Objektes ersetzt. Sie können das Objekt dann sofort benutzen, indem Sie es über ein anderes Objekt oder eine Person bewegen und die linke Maustaste drücken. Eine weitere Möglichkeit ist das Anklicken eines Objekts mit der rechten Maustaste (Mac-User müssen hier die [TAB]-Taste benutzen), wodurch Sie das Objekt in Ihr Gepäck aufnehmen können. Nachdem Sie ein Objekt benutzt oder in Ihr Gepäck aufgenommen haben, erscheint wieder der Cursor auf dem Bildschirm.

Wenn Sie mit einer Person sprechen wollen, klicken Sie diese einfach an, und mehrere Dialog-Optionen erscheinen auf dem Bildschirm. Klicken Sie auf das Symbol, welches das Thema darstellt, über das Sie sprechen möchten. Sobald Low alle gewünschten Informationen zu diesem Thema erhalten hat, wird das Symbol blau gefärbt. Wenn Sie möchten, daß Low einen eigenen Dialog führt, dann klicken Sie das Ausrufezeichen ! oder das Fragezeichen ? an. Um ein Gespräch zu beenden, müssen Sie auf das Stop-Schild klicken.



*Eine typische Konversationszeile*



## BENUTZEN DES GEPÄCKS

Um sich ansehen zu können, was sich alles im Gepäck befindet, müssen Sie auf das kleine „i“ in der linken unteren Ecke des Bildschirms klicken oder einmal mit der rechten Maustaste klicken ([TAB]-Taste, wenn Sie einen Macintosh benutzen). Daraufhin erscheint das Gepäck auf dem Bildschirm. Auch hier können Sie ein Objekt, das Sie benutzen wollen, einfach anklicken. Der Cursor nimmt wieder die Form des Objekts an. Bewegen Sie das Objekt (den Cursor) nun aus dem Gepäckbereich hinaus, damit Sie ihn im eigentlichen Spiel benutzen können. Wenn Sie das Objekt nicht mehr benötigen, können Sie es mit einem einfachen Rechts-Klick (Mac-User: [TAB]-Taste) wieder im Gepäck verschwinden lassen. Ein besonderer Gegenstand im Gepäck ist die Lupe, die in der linken oberen Ecke des Gepäcks zu sehen ist. Damit können Sie sich die Objekte im Gepäck etwas genauer ansehen. Klicken Sie die Lupe an



*Ein typischer Gepäckbildschirm*

und sobald der Cursor die Form einer Lupe angenommen hat, können Sie damit auf einen beliebigen anderen Gegenstand klicken, um nähere Informationen über diesen zu erhalten. Dies ist zum Beispiel bei den gravierten Stangen sehr nützlich, die Low auf Cocytus findet.

## DAS PEN (PERSÖNLICHES ELEKTRONISCHES NOTIZBUCH)

Dieser nützliche Gegenstand aus Ihrem Gepäck hat zwei grundlegende Funktionen: das „Lunar Lander“-Spiel (die schnelle Zerstreung zwischendurch, um Ihre Gedanken von den kniffligen Rätseln zu lösen) und die Kommunikationsfunktion. Mit dieser kann Low die anderen Mitglieder der Crew kontaktieren, indem er auf Knöpfe drückt, auf denen deren Porträts abgebildet sind. Natürlich gibt es nicht immer eine Garantie, daß die anderen auch antworten...



## **FUNKTIONSTASTEN**

### **SPEICHERN UND LADEN**

Damit Sie den aktuellen Spielstand abspeichern können, benutzen Sie das Options-Menü. Drücken Sie hierzu einfach die entsprechende Funktionstaste (auf den meisten Computern [F1] oder [F5]). So haben Sie die Möglichkeit, den Computer zwischendurch abzuschalten und eine längere Pause einzulegen. Klicken Sie auf das Schaltfeld mit der Beschriftung SPEICHERN/SAVE, und geben Sie anschließend im ersten freien Feld (von oben) den Namen des Spielstandes ein. Wenn Sie damit fertig sind, müssen Sie nur noch auf OK klicken. Wenn Sie das gespeicherte Spiel zu einem anderen Zeitpunkt wieder laden wollen, ist die Vorgehensweise sehr ähnlich: Rufen Sie das Options-Menü auf und klicken Sie auf LADEN/LOAD. Klicken Sie abschließend noch den Namen des gewünschten Spielstandes an. Sie können das Spiel nun an der entsprechenden Stelle fortsetzen.

In diesem Menü finden Sie außerdem Schieberegler für die Lautstärke von Musik, Sprachausgabe und Soundeffekten. Schieben Sie die Regler nach rechts, erhöht sich die Lautstärke und umgekehrt. Wenn Ihre Soundkarte zusätzlich die Möglichkeit gibt, die Lautstärke zu regulieren, sollten Sie sicherstellen, daß die Lautstärke dort nicht auf das Minimum eingestellt ist. Mit der Option TEXT ZEIGEN/SHOW TEXT können Sie einstellen, ob zusätzlich zur Sprachausgabe auch noch der gesprochene Text auf den Bildschirm geschrieben werden soll. Der Schieberegler mit der Beschriftung TEXTGESCHWINDIGKEIT/TEXT SPEED legt fest, wie schnell der Text wieder verschwinden soll, nachdem er angezeigt wurde.

### **ABBRECHEN VON SCHNITTSZENEN**

Sie können Schnittszenen abbrechen, indem Sie die Taste [ESC] oder beide Maus- oder Joysticktaste gleichzeitig drücken.

### **PAUSE**

Um das Spiel anzuhalten, müssen Sie die Leertaste drücken. Drücken Sie sie erneut, um das Spiel wieder fortzusetzen.

### **DIALOGE**

Sie können die Textanzeige und ihre Geschwindigkeit mit Hilfe des Optionsmenüs ([F5]) festlegen. Mit der Tastenkombination [STRG T] können Sie einstellen, ob Sie Text und Sprachausgabe, nur Text oder nur Sprachausgabe haben wollen. Wenn Sie den Text lesen und einen Satz bereits beendet haben, so können Sie sofort den nächsten Satz erscheinen lassen, indem Sie die Taste [.] drücken.



## **SPIEL BEENDEN**

Um The Dig zu beenden, müssen Sie (auf den meisten Computern) die Tastenkombination [ALT X] drücken. Wenn Sie jedoch später noch weiter-spielen wollen, so sollten Sie nicht vergessen vorher zu speichern.

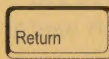
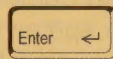
## **DIE PHILOSOPHIE HINTER UNSEREN SPIELEN**

Wir glauben, daß Sie Spiele kaufen, um unterhalten zu werden, nicht, um immer dann einen Schlag auf den Kopf zu erhalten (und auf einen fremden Planeten entführt zu werden), wenn Sie etwas falsch gemacht haben. Also bringen wir das Spiel auch nicht mit einer Vollbremsung zum Stehen und lassen Sie in den Weiten des Raumes davonschweben, nur, weil Sie Ihre Nase in eine Sache stecken, die im Spielverlauf neu ist. Ebenso wird es Ihnen nicht passieren, versehentlich vom rechten Weg zu geraten oder zu sterben, bloß , weil Sie einen scharfen Gegenstand aufgenommen haben. Alles, was potentiell gefährlich ist und Ihrer Crew zustößt, SOLL Ihrer Crew auch zustoßen. Die Erforschung eines fremden Planeten ist kein Spaziergang durch einen Vergnügungspark.





Wir glauben, daß Sie es vorziehen, die Geheimnisse eines Spiels durch Erforschen und Entdecken zu lösen, nicht durch tausend Tode. Das soll natürlich nicht heißen, daß wir die Action und alle Gefahren aus dem Spiel entfernt haben. Es ist alles da, aber es ist auch alles Teil des Spielspaßes und nicht das Ende davon.






## TASTATURKÜRZEL


 o.  = Klicken auf die linke Maustaste


 = Klicken auf die rechte Maustaste

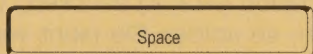
    Pfeiltasten bewegen den Cursor


 = Speichern/Laden Optionsmenü


  = Spiel beenden


 = Schnitzszenen abbrechen


 = Aktuellen Satz beenden


 = Pause

 = Normaler (Gehen) Cursor

 = Lupen- (Untersuchen) Cursor

 = Objekt auf dem Cursor untersuchen

 = Kommunikationsmodus im PEN aufrufen

 = Gepäckbildschirm ein-/ausschalten

## EIN PAAR HILFREICHE HINWEISE

Nehmen Sie alles, was Sie können. Wahrscheinlich werden Ihnen alle diesen seltsamen Dinge an irgendeiner Stelle nützlich sein. Wenn Sie festhängen und nicht mehr weiterwissen, dann schauen Sie sich alle gefundenen Sachen an und überlegen Sie, wie Sie sie (vielleicht zusammen mit einem anderen Gegenstand aus dem Gepäck) einsetzen können. Sprechen Sie mit allen Leuten, die Sie treffen (wie zum Beispiel Ihre Crew-Mitglieder) und versuchen Sie Hinweise von ihnen zu bekommen. Denken Sie über die Orte nach, an denen Sie waren und denken Sie über die Dinge nach, die Sie gesehen haben. Es besteht eine gewisse Chance, daß Sie einen Zusammenhang herausfinden, der Sie wieder weiterführt.



## THE DIG CREDITS

### ENTWURF UND REGIE

Sean Clark

### BASIEREND AUF EINEM KONZEPT VON

Steven Spielberg

### DIALOGE VON

Orson Scott Card

Sean Clark

### WEITERE STORY-ELEMENTE VON

Steven Spielberg

### WEITERE STORY-ELEMENTE VON

Brian Moriarty

### GRAFISCHE LEITUNG

William V. Tiller

### PROGRAMMTECHNISCHE LEITUNG

Gary Brubaker

## EST LIENEN IHRE STIMMEN

### COMMANDER BOSTON LOW

Robert Patrick

### MAGGIE ROBBINS

Mari Weiss

### LUDDER BRINK

Steven Blum

### CORA MILES

Leilani Jones-Wilmore

### KEN BORDEN

David Lodge

### THE CREATOR

James Garret

### COCYTAN LEADER

Steven Blum

### BORNEO SPACE OBSERVER

Steven Blum

### REPORTERS

Mari Weiss

David Lodge

### NEWSPERSONS

Leilani Jones-Wilmore

James Garret

## MUSIK UND SOUND

### MUSIK VON

Michael Land

### ORCHESTRALE EINLAGEN VON

Wagner: Overtures & Preludes © 1972 - © 1975

EMI Records Ltd.

Compilation © 1989 EMI Records Ltd.

Alle Rechte vorbehalten.

### HINTERGRUND

### GITARRE UND

### DIGERIDOO

David Brown

Aric Rubin

### VIOLINE UND VIOLA

Irene Sazer

### AMBIENTER SOUND

Michael Land

Clint Bajakian

### SOUND-EFFEKTE

Clint Bajakian

## SPRACHAUFGNAHMEN

### VOICE DIRECTOR/PRODUCER

Darrag O'Farrell

### VOICE EDITOR

Khris Brown

### ASSISTANT VOICE EDITORS

Coya Elliot

Julian Kwasneski

### VOICE PROCESSING SUPERVISOR

Clint Bajakian

### VOICE PRODUCTION ASSISTANCE

Peggy Bartlett

### VIELEN DANK AN

Laurie McBean

Elliot Anders

Und alle anderen netten Leute in den ScreenMusic Studios, Studio City, CA

## GRAFIKEN UND ANIMATIONEN

### GRAFIKSTIL

Bill Eaken

### KREATUREN KONZEPTE

Peter Chan

### GRAFISCHE LEITUNG

William V. Tiller

### HINTERGRUNDGRAFIKEN

William V. Tiller

Adam Schnitzer

Bill Eaken

### ÜBERWACHENDE ANIMATOREN

Kevin Boyle

Sean Turner

### ANIMATOREN

Charlie Ramos

Graham Annable

David DeVan

Chris Miles

Geri Bertolo

### ZUSÄTZLICHE ANIMATIONEN

William V. Tiller

Michael Slisko

Anson Jew

Peter Tsacle

Paul Topolos

### SPEZIALEFFEKT ANIMATOREN

Chris Green

Gordon Baker



## **3D ANIMATIONEN**

### **LUCASARTS**

Ralph Gerth  
Marc Benoit  
Daniel Colon, Jr.  
Ron Lussier

### **MECHADEUS**

Andy Murdock  
Goose Ramirez  
Bill Niemeyer  
Cody Chancellor  
Melissa Kangeter

### **INDUSTRIAL LIGHT & MAGIC**

Lincoln Hu  
Jay Riddle  
Joe Letteri  
Thomas L. Hutchinson

### **ZELLENMALER**

Kim Balestreri  
Japeth Pieper

### **GRAFIKTECHNIK**

Michele Harrell  
Jillian Moffett  
Kim Balestreri  
Japeth Pieper  
Lleslie Aclaro

Rachael Bristol

Chris Weakley  
Aaron Muszalski  
C. Andrew Nelson

### **LEITUNG TECHNISCHE EFFEKTE**

Michael Levine

### **EFFEKTTECHNIKER**

James Byers

## **PROGRAMMIERUNG**

### **PROGRAMMIERER**

Gary Brubaker  
Livia Mackin  
Jonathan Ackley  
Mark Crowley

Sean Clark

### **SCUMM SYSTEM**

Aric Wilmunder  
Aaron Giles  
Brad P. Taylor

### **BOOTMAKER PROGRAMM**

Paul LeFevre

### **INSANE ANIMATION SYSTEM**

Vonce Lee  
Matthew Russell

### **MUSE MUSIC SYSTEM**

Michael Land  
Michael McMahon  
Peter McConnell

## **QUALITÄTS-SICHERUNG**

### **LEITENDER TESTER**

Chris Purvis

### **TESTER**

Ryan Kaufman  
Rachael Bristol  
Dan Pettit  
Theresa O'Connor  
Matthew Azeveda  
Scott Douglas  
Reed Derleth  
Jo 'Captain Tripps' Ashburn

### **LEITENDER KOMPATIBILITÄTS-TESTER**

Doyle Gilstrap

### **KOMPATIBILITÄTS-TESTER**

Jim Davison  
Paul Purdy

### **QS MANAGER**

Mark Cartwright

### **QS ÜBERWACHER**

Dan Connors

### **QS ARCHIVAR**

Wendy Kaplan

## **MARKETING**

### **PRODUKT-MARKETING MANAGER**

Tom Byron

### **P.R. MANAGER**

Sue Seserman

### **P.R. SPEZIALIST**

Tom Sarris

### **INTERNET MARKETING SPEZIALIST**

Jason Deadrich

### **VERPACKUNGS-DESIGN**

Soo Hoo Design

### **HANDBUCH-DESIGN**

Shepard Associates



**PRODUKTION  
PRODUKTIONS-  
MANAGER**

Camela Boswell

**PRODUKTIONS-  
KOORDINATOR**

Susan Upshaw

**PRODUCT SUPPORT**

**PRODUCT SUPPORT  
MANAGER**

Mara Kaehn

**HINT LINE SUPERVISOR**

Tabitha Tosti

**PRODUCT SUPPORT  
LEADS**

Anna Barson

Tony Burquez

Ian Campbell

Amy Coffman

Dave Harris

Troy Molander

**HINT LINE REPS**

Bob McGehee

Thomas Scott

Kellie Walker

**TECH REPS**

Stacey Ackerman

Dino Ago

Brian Carlson

Jonathon Jackson

Julian Kwasneski

Manny Martinez

Melinda Miller

Janice Romano

Lynn Selk

Erik Shumaker

**KORRESPONDENZ**

Beverly Brennan

Jay Geraci

**DOKUMENTATION**

Brian Bonet

**LUCASARTS ENTER-  
TAINMENT COMPANY**

**PRESIDENT**

Jack Sorensen

**DIRECTOR OF SALES  
AND MARKETING**

Mary Bihl

**DIRECTOR OF TECHNO-  
LOGY**

Douglas Scott Kay

**ART DEPARTMENT  
DIRECTOR**

Coletta Michaud

**ART DEPARTMENT  
OPERATIONS SUPER-  
VISOR**

Laurie Blavin

**DIRECTOR OF  
PRODUCTION**

Steve Dauterman

**GENERAL COUNSEL**

Bob Roden

**HUMAN RESOURCES**

Holly Green

**NATIONAL SALES  
MANAGER**

Meredith Cahill

**MANUFACTURING & DIS-  
TRIBUTION**

Jason Horstman

**MANAGER,  
INTERNATIONAL**

Lisa Star

**INTERNATIONAL PRO-  
DUCTION MANAGER**

Cindy Leung

**CONTROLLER**

Tom McCarthy

**VOICE DEPARTMENT  
MANAGER**

Tamlynn Barra

**I.S. MANAGER**

Alex Gerson

**ADMINISTRATIVE  
SUPPORT**

Catherine Durand

Jannett Shirley-Paul

Peggy Stok

Rachel Bryant

Amanda Haverlock

Gina Barton

Sherri Bridge

Christina Levinson

Zack Small

Judy Grossman

**SALES AND MANUFAC-  
TURING SUPPORT**

Judy Allen

Laura Ricci

**DIG SPINOFFS**

**BESUCHEN SIE UNS IM  
WORLD WIDE WEB**

<http://www.lucasarts.com>

**THE DIG OFFICIAL  
PLAYER'S GUIDE**

von Jo Ashburn

Erhältlich bei

Infotainment World

**THE DIG SOUNDTRACK**

Erhältlich bei

Angel Records

**THE DIG NOVELLE UND  
AUDIO DRAMA**

von Alan Dean Foster

Erhältlich bei

Warner/ Aspect Books

**HERZLICHEN  
DANK AN DIE IMMER  
GEDULDIGEN**

Wendy Rae Clark

Amy Coffman

Michelle Morris-Brubaker

(Glückwunsch!)

Deniz Ince

Peter Hively

Casey Donahue-Ackley

Stephanie Colon

Anita Crowley

C. Sterling Imlay

John Lyons

Pat Pidge

Newton

Monkey, die unglaublich ein-  
same, sabbernde Katze



## **WEITERER DANK AN**

Hal Barwood  
Neena Bonetti  
Lucy Autrey Wilson  
Betsy Mitchell  
Allan Kausch  
Wayne Chang  
Jay Trimble

## **GANZ BESONDERER DANK AN**

George Lucas  
und Steven Spielberg

## **DEUTSCHE VERSION SOFTGOLD COMPUTERSPIELE GMBH**

### **PROJEKTLÉITUNG**

Thorsten Neumann

Jörg Gräfinholt

### **ÜBERSETZUNG HANDBUCH**

Jörg Gräfinholt

### **ÜBERSETZUNG**

Norman Matt

### **SPRACHAUFNAHMEN**

Nils Bote

Joern Voss

G&G Tonstudios, Kaarst

### **KOORDINATION**

Petra Orlovius

### **LEKTORAT**

Annette Khartabil

### **PRODUKTLOGISTIK**

David Weiler

### **GESTALTUNG**

Oliver Dannat

### **SATZ UND**

### **REINZEICHNUNG**

Andreas Otte

### **PRODUKTION**

Jörgen Schlegel

### **BELICHTUNG**

DTK Publishing Service

### **DRUCK**

Lippert Druck & Verlag

## **TECHNISCHER KUN- DENDIENST**

Sollten Sie technische Probleme mit THE DIG haben (Installation, Sound oder ähnliches), wenden Sie sich bitte an unseren technischen Kundendienst. Telefon: 0 21 31 - 96 51 10 (montags bis freitags 8.00 - 15.00 Uhr).

## **HOTLINE**

Für Ihre Fragen zum Spielablauf steht unsere Hotline zur Verfügung: montags, mittwochs und freitags von 15.00 - 18.00 Uhr.  
Telefon: 0 21 31 - 96 51 11.  
Bitte haben Sie etwas Geduld.

## **E-MAIL ODER MODEM**

Wenn Sie im Besitz eines Modems sind, können Sie Ihre Anfrage auch an unsere Mailbox schicken. Die Nummer ist 0 21 31 - 96 52 22. Sie können uns natürlich auch eine E-mail schicken. Unser Internet-Account lautet: support@softgold.com

## **BESTELLSERVICE**

Sie interessieren sich für weitere Spiele aus unserer Produktpalette oder möchten gerne einen Katalog bestellen? Wenden Sie sich direkt telefonisch an unseren Bestellservice. Sie erreichen unseren Bestellservice montags bis freitags von 8.00 bis 15.00 Uhr unter der Telefonnummer 0 2131 - 96 51 13.







Published by SOFTGOLD  
A **FUNSOFT.** COMPANY